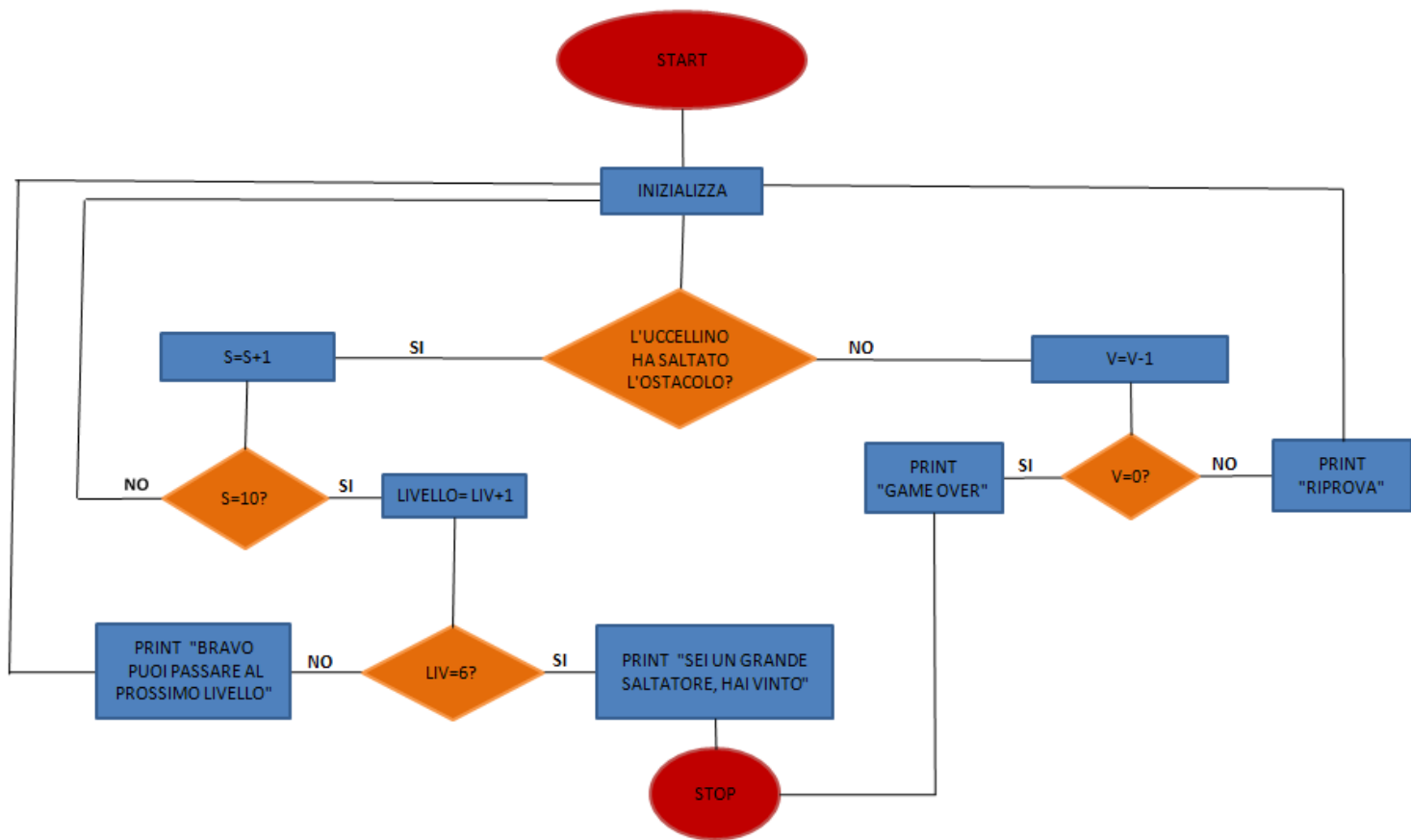


DIAGRAMMA DI FLUSSO



DESCRIZIONE

Essenzialmente il gioco consiste nello schivare degli ostacoli(tronchi) che si genereranno sullo schermo ogni tot secondi a seconda del livello in cui ci si ritrova. La comparsa tra un ostacolo e l'altro dipende, come già detto, dal livello infatti i tronchi si genereranno ogni $3/\text{numero del livello}$ secondi. Per esempio nel primo livello si genereranno ogni $3/1$ secondi quindi ogni 3 secondi.

L'obiettivo fondamentale è arrivare al livello finale, ovvero il 5, ogni livello si supera saltando 10 ostacoli con a disposizione 3 vite. Se si perde una vita si ricomincia da capo dal livello a cui si è arrivati, se invece si perdono tutte e 3 le vite si dovrà ricominciare dal livello 1.

DATI

V= numero vite

LIV= numero livello

S= numero salti(ostacoli superati)

Blocco inizializza: Il gioco parte registrando per sé alcuni dati ovvero: il numero del livello(LIV); numero salti(S) e il numero delle vite(V), seguirà poi con disegnare i vari contatori dei 3 dati, genererà lo sfondo(paesaggio con nuvole), il personaggio(uccellino) e i vari ostacoli(tronchi).

DA UTILIZZARE

Retta e parabola

Si userà la retta nel momento in cui l'uccellino sarà in transito tra la comparsa di un ostacolo ad un altro, e la parabola ogni qual volta che l'uccellino salterà un eventuale ostacolo.

Alessandra Fasulo, Kristel Samoy